



PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

Schnell finden und verschwinden:

In „Die verdrehte Spuknacht“ geht man auf gespenstische Schnitzeljagd

Berlin, Frühjahr 2024. Die Glocken läuten zwölf Mal, es ist Mitternacht, es ist Geisterstunde. Fast lautlos und wie von Geisterhand öffnen sich die Tore des alten Schlosses. Mutig und doch nicht ganz ohne Angst treten die drei Magier Vicky, Conrad und Mila ein und erleben „die verdrehte Spuknacht“ – denn im Schloss treiben Gespenster ihr Unwesen. Schaffen es die Freunde, alle Aufgaben zu erfüllen und den verspukten Ort zu verlassen, bevor sich die Pforten wieder schließen?



© Schmidt Spiele

In diesem Frühjahr entführt Drei Magier® ein bis vier Kinder ab fünf Jahren in ein geheimnisvolles Spukschloss. Gemeinsam versuchen sie, die drei Magierfiguren erfolgreich zu den Zielorten zu bringen und anschließend mit ihnen das Schloss so schnell wie möglich zu verlassen. Doch das alte Gemäuer wäre kein Spukschloss, wenn nicht Geister umherschweben würden und sich die Tore nicht so geheimnisvoll und gespenstisch wieder schließen würden, wie sie sich geöffnet hatten. „**Die verdrehte Spuknacht**“ ist ein kooperatives Ziehspiel, bei der die Magierspielfiguren durch Würfeln an die von Plättchen angegebene Zielorte gezogen werden müssen. Wenn jede der drei Magierfiguren fünf Zielplättchen sammeln und das Schloss verlassen konnte, bevor sich die Tore schließen, hat die Gruppe das Spiel gewonnen. Der für Drei Magier® typische magische Effekt liegt in den sich scheinbar selbst bewegenden Geistern: Immer, wenn das Geisterrad gedreht wird, so oft es der Geisterwürfel verlangt, schweben die Spukgestalten wie von Zauberhand durch das



Schloss – und die kleinen Magier hoffen, nicht auf sie zu treffen. Denn mit Pech schließen sich die Pforten bei Berührung der Geister immer weiter und die drei Magier laufen Gefahr, im gruseligen Spukschloss gefangen zu bleiben. Dem sollten die Spielenden mit Eifer entgegenwirken, ihre Aufgaben erfüllen und das Gemäuer so auf schnellstem Wege wieder zu verlassen!

Typ: Kooperatives Spiel | Marke: Drei Magier® | Anzahl Spielende: 1-4 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 37,99 Euro (UVP)

Die Autoren: Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann



*Wolfgang Dirscherl
© privat*

*Wolfgang Lehmann
© privat*

Die beiden Spieleautoren Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann entwickeln seit dem Jahr 2019 gemeinsam Spiele. Dabei lieben sie es, große Abenteuer in kleine Pappkartons hineinzuzaubern und Spielende damit zum Staunen zu bringen. Der Regensburger Wolfgang Dirscherl ist Spiele- und Kinderbuchautor und als freiberuflicher Spieleredakteur tätig. Insbesondere die von ihm entwickelten Kinderspiele haben es in den vergangenen Jahren immer wieder auf die Empfehlungs- und Nominiertenlisten für die Auszeichnung zum „Kinderspiel des Jahres“ geschafft. Wolfgang Lehmann, gebürtiger Stuttgarter, lebt heute mit seiner Familie auf dem Land. Der

Maschinenbauingenieur konstruiert am liebsten Spielmechanismen für Kinder- und Familienspiele.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Die verdrehte Spuknacht](#)

Über Schmidt Spiele

Der Verlag Schmidt Spiele gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Josef Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen. Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 1742196175
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de

